

**UPAYA PENINGKATAN PEMBELAJARAN LOMPAT JAUH
DENGAN PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA
KELAS IV SD NEGERI SEMAWUNG
PURWOREJO, JAWA-TENGAH**

Oleh

**Legiyam
NIM. 10604227320**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran lompat jauh dengan pendekatan bermain pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Semawung Purworejo Jawa Tengah.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua (2) siklus, setiap siklus dua kali pertemuan dan setiap pertemuan 70 menit. Subjek yang diteliti yaitu siswa kelas IV SD Negeri Semawung Purworejo Jawa Tengah, yang berjumlah 38 anak, terdiri atas 21 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan menggunakan empat komponen tahapan (perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi). Variabel dalam penelitian ini ialah upaya peningkatan pembelajaran lompat jauh dengan bermain, yaitu proses pembelajaran lompat jauh yang diarahkan ke bentuk – bentuk permainan. Data diambil sebelum proses pembelajaran, pada saat proses pembelajaran dan sesudah pembelajaran oleh peneliti bersama satu orang kolaborator, dengan menggunakan instrumen penelitian berupa tabel pedoman observasi, meliputi motivasi, kerja sama, dan perkembangan gerak dasar lompat jauh dan angket tanggapan siswa yang diberikan sesudah pembelajaran.

Hasil penelitian dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan pendekatan bermain pada siswa kelas IV SD Negeri Semawung Purworejo Jawa Tengah, dapat meningkatkan suasana kelas yaitu motivasi 100% kategori baik, kerja sama 97% kategori baik, dan gerak dasar lompat jauh 95 % kategori baik, dan 5 % kategori cukup. Dengan demikian pendekatan bermain dapat meningkatkan pembelajaran lompat jauh.

Kata kunci : pembelajaran, lompat jauh, bermain